LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI

GAME

WWW.GAMEPLAYER.IT MENSILE - GENNAIO 2010

47

HI-TECH / DVD / MUSIC / PC
MOBILE / DIGITAL ART / ANIME

DISPONIBILE SU OLTRE 800 SITI WEB!

DARKSIDERS



MAD MOXXI



BAYONETTA



CLICCA QUI

MASS EFFECT 2

IL VIAGGIO NELLO SPAZIO STA PER RICOMINCIARE!

Gioco omaggio
Clicca Qui

IN QUESTO NUMERO



DANTE'S INFERNO



PRINCE OF PERSIA



MAG: MASSIVE A.G.



SITO UFFICIALE
WWW.GAMEPLAYER.IT

Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005

DIRETTORE RESPONSABILE
Cesare Arietti

CAPOREDATTORE
Valerio Fusco

REDAZIONE:
Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Gianfrancesco Verzola, Andrea Garroni, Simone Ceccarelli, Andrea Pautasso

HANNO COLLABORATO:
Nada Shahin, Mario Moschera, Federica Imbroglia, Daniele Casadei, Nina Delalic, Gianluca Bonaccorso, Giulio Aterno, Lorenzo Muro, Ivan Girina, Riccardo Broggiato, Enrico Rossi, Marco Macchitella, Christian Velcich, Thomas Pastorino, Samuele Panzeri, Claudio Gragnano, Federico Selmi, Andrea Errico, Angelo Bruno, Alberto Boffa, Federico Mayr, Francesco Ursino, Luigi Ciotti, Alessio Pinna, Mattia Traverso, Francesco Merlin, Riccardo Primavera, Matteo Mangoni, Ruben Ferretti, Fabio Siino, Daniele Nottoli, Francesco d'alicandro, Pierfrancesco Piccirilli

EDIZIONI PLAYER - SEDE LEGALE:
Vicolo delle Grotte 18
00040 - Rocca di Papa [RM]
PER LA TUA PUBBLICITA':
E-Mail: commerciale@edizioniplayer.it
SI RINGRAZIA: *Microsoft (Raffaele Gomiero), Ubisoft (Stefano Celentano), Take 2 Interactive (Marco Giannatiempo), Activision (Francesca Carotti), Leader (Stefano Petrullo), Sony (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), Electronic Arts (Federica Galgani), Halifax (William Capriata), Nintendo (Francesca Prandoni, Simona Portigliotti), Nokia (Mauro Monti), Vivendi (Alessandro Murè), Atari (Rosaria Fusco), DDE (Giovanna Cosentino), Koch Media (Tania Rossi)*



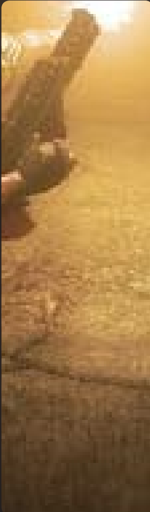

#EDITORIALE



Gennaio inaugura una lunga serie di novità, a cominciare dalla sezione dedicata ai collaboratori di **GAME**, rinnovata per permettere a tutti gli utenti di partecipare in maniera semplice e divertente alla vita di redazione: per entrare nel nostro team è sufficiente iscriversi al nostro forum ufficiale. Inoltre queste mese pubblichiamo la prima '**Evil Recensione**' del nostro infaticabile **Ataru**: uno sguardo *contro* al mondo dei videogiochi. E nel frattempo... buona lettura!

CESARE ARIETTI

SOMMARIO



TARGET NEWS










BIOWARE INIZIA LA MANOVRA DI ATTERRAGGIO PER IL SEQUEL PIU' ATTESO DELLA STAGIONE!

MASS EFFECT 2 A FINE GENNAIO

Ricordate questa data: 29 gennaio 2010. E' il giorno in cui **Mass Effect 2** farà il suo ritorno sulla scena europea. L'atteso capolavoro di **Bioware** ha la responsabilità di non tradire le aspettative riposte, dopo i risultati ottenuti dal primo episodio. E' confermato il supporto dei salvataggi ottenuti in passato: potrete ricominciare la storia esattamente da dove l'avevate lasciata. Ritroveremo **Shepard**, il primo spettro umano della storia, e incontreremo molti personaggi noti come **Wrex** o **Garrus**. Dal momento che anche la grafica risulta migliorata e maggiormente definita, non possiamo che trepidare!








L'ATTESO TITOLO POLIPHONY OSPITERÀ UNA PISTA AMBIENTATA NELLA CAPITALE ITALIANA!

GRAN TURISMO 5 ARRIVA A ROMA!

Kazunori Yamauchi, presidente di Poliphony Digital nonché sviluppatore di **Gran Turismo**, ha mostrato un nuovo trailer di **Gran Turismo 5** nel corso dell'**Asia Game Show**. Il video mostrato alla fiera, tenutasi nel periodo natalizio, si apre con il primo piano di un elicottero e prosegue mostrando nuovi eventi **WRC** e **Nascar**, oltre a presentare ufficialmente i tracciati di Roma e Madrid, in aggiunta ad Indianapolis e Tsukuba. A fare da ciliegina sulla torta, anche una **Mazda 787B** e un'**Audi R10** su un tracciato rettilineo che competono con un Jet in fase di decollo. Non male come (ulteriore) antipasto!



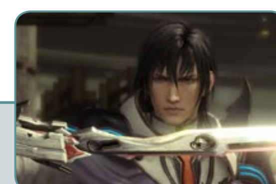




HEAVY RAIN SARÀ DISPONIBILE IL PROSSIMO MESE!

A FEBBRAIO... PIOGGIA PESANTE

Uno dei titoli più attesi dell'anno, Heavy Rain, ha finalmente una data di uscita per i paesi europei: la nuova ed interessantissima avventura interattiva sviluppata dai **Quantic Dreams**, in esclusiva per **PlayStation 3**, sarà disponibile a partire dal 24 febbraio prossimo, anche in edizione limitata. Si prospetta un'avventura dalle impressionanti caratteristiche tecniche e l'hype del pubblico è molto elevato. Iniziate pure il conto alla rovescia!





SECONDO GAMEKULT IL GIOCO NON SAREBBE ECCEZIONALE!

FINAL FANTASY XIII NON PIACE

Final Fantasy XIII è uscito da poco meno di mezzo mese ed è già sommerso



di critiche o, quantomeno, pareri discordanti. Il sito francese **Gamekult** ha recensito da poco il videogioco made in **Square Enix** e, riassumendo, lo definisce come "*un cattivo* **Final Fantasy,** *ma allo stesso tempo è un ibrido tra contemplazione e riflessione*". La recensione del sito termina poi con una valutazione di 7/10, che certamente farà discutere. Eccesso di zelo o verità?



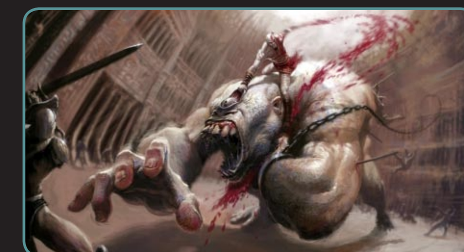


CYANIDE E FOCUS RINNOVANO IL SIMULATORE SPORTIVO!

IL CICLISIMO E' UN MANAGERIALE

Anche in questo 2010, tutti gli appassionati di ciclismo verranno accontentati. Cyanide e **Focus Interactive** hanno infatti dichiarato di essere al lavoro per la loro nuova fatica, **Pro Cycling Manager 2010**, il più famoso videogioco di simulazione ciclistica presente su **PC**. Gli sviluppatori hanno annunciato una grafica completamente migliorata, una modalità Stagione sempre più approfondita e un editor ulteriormente strutturato. Avete voluto la bici? Ora... giocate!

FLASH NEWS



UN SITO PER GLI DEI...

E' disponibile il sito ufficiale di God of War III, una delle esclusive **Sony** più attese di questo 2010. Troverete filmati e la storia della saga!



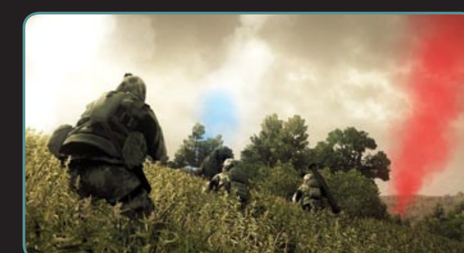
FALLOUT IN OBSIDIAN!

Sarà il team Obsidian, noto per i sequel di Knights of the Old Republic e **Neverwinter Nights**, a sviluppare **Fallout: New Vegas**.



UNCHARTED... TRIPLICA!

Nolan North, doppiatore di Uncharted, si è lasciato sfuggire un particolare di non poco conto: **Uncharted 3** sarebbe in fase di lavorazione!



FLASHPOINT IN UN DLC!

Codemaster ha annunciato di aver reso disponibile il secondo DLC, **Overwatch**, per **Operation Flashpoint: Dragon Rising**.

PIATTAFORMA: PS3 / PUBLISHER: SCEA / GENERE: FPS / GIOCATORI: 1 - 256 / USCITA: TBA 2010



MAG: MASSIVE ACTION GAME

ANTEPRIMA completa

A cura di: Dante 'Cloud' Giorgi

Il 4 Gennaio è stata presentata la beta di MAG, FPS prodotto e sviluppato esclusivamente per PS3. Questa notizia non dovrebbe fare scalpore, ma le cose cambiano parlando del numero di giocatori: 256. Eh si avete capito bene! L'esperienza di gioco sicuramente è di impatto poiché invece di accompagnare i soliti 3 – 4 compagni per avanzare, vedremo un vero e proprio esercito che si muoverà molto disordinatamente verso l'obiettivo, senza il minimo utilizzo di tattiche o ripensamenti.





Per i meno confusionari, verranno comunque in aiuto modalità con stanze per un numero ridotto di partecipanti (64 e 128). E' possibile caratterizzare il nostro soldato, scegliendo tra alcuni volti prestabiliti e tra un numero predefinito di voci. Potremo guadagnare punti per acquisire nuove armi, strumenti e potenziamenti per il soldato stesso. Le premesse ci sono tutte... ci rivediamo in sede di recensione finale!









i NUOVE ANTEPRIME | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

A N T E P R I M E

PIATTAFORMA: MULTI / PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS / GENERE: AZIONE / DATA DI USCITA: 02 - 2010











DANTE'S INFERNO

ANTEPRIMA completa

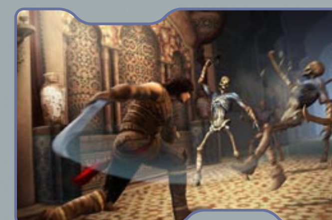
A cura di: Riccardo Primavera

Quando EA annunciò di avere in cantiere un videogioco basato sulla Divina Commedia, la critica si divise in due. Da un lato i conservatori, che vedevano questo nuovo titolo come una semplice e blasfema operazione commerciale, e dall'altro gli innovatori, che erano molto interessati nel vedere come sarebbe stato possibile ricreare ed adattare gli ambienti danteschi in un videogame. **Dante's Inferno** è un action game in terza persona che andrà a scontrarsi cdirettamente con capolavori come **Devil May Cry 4**, il recente **Bayonetta** e **Darksiders**. Se sul versante gameplay il lavoro degli sviluppatori sembra impeccabile, la realizzazione tecnica lascia invece ancora spazio a qualche critica, con modelli 3D migliorabili. Il prossimo 12 febbraio potremo finalmente avventurarci... nella "*Selva Oscura*"!

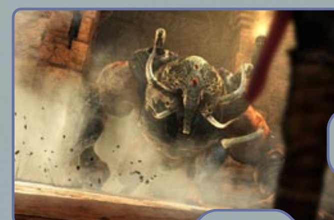




PIATTAFORMA: MULTI / PUBLISHER: UBISOFT / GENERE: AZIONE / DATA DI USCITA: 05 2010











PRINCE OF PERSIA: LE SABBIE DIMENTICATE

ANTEPRIMA completa

A cura di: Federico Mayr

Ecco giungere l'annuncio di un nuovo Prince of Persia, che riprenderà però non gli eventi dell'ultimo capitolo, ma che sarà collocato tra **Le Sabbie del Tempo** e **Spirito Guerriero**. Eccoci ancora una volta a manipolare il flusso temporale e ad affrontare nutriti gruppi di nemici. Per la prima volta, poi, potremo sfruttare le forze ambientali. Il team di sviluppo promette scenari completamente distruttibili, che potrebbero avvicinare il titolo ad un platform sandbox, in cui l'approccio al gioco è a discrezione dell'utente. Anche la curva di difficoltà subirà una leggera impennata, e si avvicinerà alla scorsa trilogia, grazie a livelli più complessi e che necessitano di un maggiore studio. Sarà in grado, questo di non deludere i fan? La risposta arriverà a maggio... ovviamente su **GAME**!





i NUOVE ANTEPRIME | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

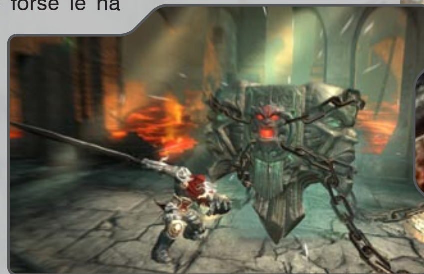
REVIEWS SVILUPPO: VIGIL GAMES / PUBLISHER: THQ / GENERE: AZIONE / GIOCATORI: 1

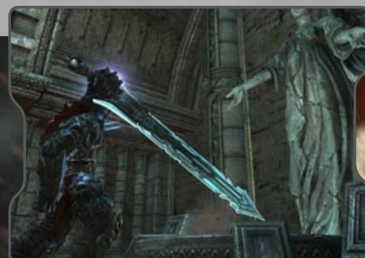
DARKSIDERS: WRATH OF WAR

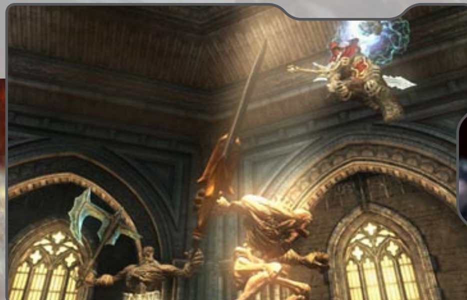
VIGIL GAMES E L'AVVENTO DELL'APOCALISSE

RECENSIONE completa A cura di: **Angelo 'Angelo89' Bruno**

Il discusso titolo della Vigil Games vede finalmente la luce. Definire Darksiders: Wrath of War un hack'n'slash puro non è davvero il caso. Il nodo principale rimane quello: sfoderare la spada-colpire all'impazzata. Il tutto condito da una serie di componenti RPG volti alla crescita del nostro eroe. Tecnicamente il titolo non è uno spettacolo. Per ciò che concerne texture e dettagli non offre il top, ma solo un buon alternarsi di ambienti aperti e chiusi, oltre alla grande interattività con gli oggetti dello scenario, tutti distruttibili e/o utilizzabili. Ma parliamo comunque di un'avventura di alto livello che non ha tradito le aspettative e forse le ha anche superate. Il gameplay è ricco, profondo e innovativo per il genere, immerso in un'atmosfera apocalittica dark fantasy che apre ufficialmente il nuovo anno nel migliore dei modi. Se il giorno del giudizio di **Dante's Inferno** ancora non è arrivato, per **Darksiders** si può parlare già di esame superato a pieni voti!













DISPONIBILE ANCHE PER: PlayStation 3

Grafica	70
- Si poteva fare di più...	
+ Molti elementi distruttibili!	
Giocabilità	90
+ Gameplay ricco, vario...	
+ ...e pieno di buone idee!	
Sonoro	70
+ Buona la colonna sonora!	
- Doppiaggio poco incisivo!	
Longevità	80
+ 15 ore di spadate...	
+ ...5 in più rispetto alla media!	
GLOBALE	80

COMMENTA

COLLABORA



BUY NOW!

SITO WEB

REVIEWS SVILUPPO: NAMCO / PUBLISHER: NAMCO / GENERE: PICCHIADURO / GIOCATORI: 1 - 2



TEKKEN VI

I CALCI E PUGNI SONO... TASCABILI!

RECENSIONE completa di: **Andrea 'Jenbrother' Pautasso**

A poche settimane dall'uscita della versione per PS3 e XBox 360, arriva la conversione su console tascabile di casa **Sony**. L'impatto grafico iniziale è senza dubbio buono e, nel complesso, **Tekken 6** risulta essere un picchiaduro completo e senza dubbio apprezzabile. Purtroppo la modalità Campagna, una delle novità della versione casalinga del prodotto, è stata eliminata, ma il comparto online viene simulato in modo tutto sommato credibil. Vale la pena acquistare **Tekken 6** per **PSP**? Dipende. La versione originale è senza dubbio più completa ed appagante. Il prezzo ridotto di questo titolo è però un ottimo incentivo per l'acquisto. **Namco** ha un po' preso sotto gamba la realizzazione di questa versione di **Tekken**, non tanto per la qualità intrinseca del titolo che rimane piuttosto elevata, quanto piuttosto dall'ottimo lavoro visto in **SoulCalibur: Broken Destiny**. La discrepanza tra i due titoli è percepibile sotto l'aspetto grafico e sonoro, dove il titolo della saga delle due spade risulta superiore, sia nella realizzazione dei modelli 3D e sia nella qualità delle tracce musicali proposte. Resta però un picchiaduro completo e senza dubbio apprezzabile.







DISPONIBILE ANCHE PER: PlayStation 3, Xbox 360

Grafica	74
+ Scenari impressionanti...	
- ... ma texture non eccezionali!	
Giocabilità	79
+ Giocabilità fà rima con Tekken!	
+ Semplice e immediato!	
Sonoro	72
+ Tracce apprezzabili...	
- Non all'altezza dei predecessori!	
Longevità	75
+ Tante modalità presenti...	
- ...ma manca la campagna!	
GLOBALE	75

COMMENTA

COLLABORA



BUY NOW!

SITO WEB

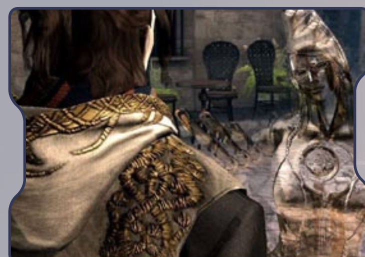


BAYONETTA

LA SEXY-STREGA MOSTRA LE SUE GRAZIE!

RECENSIONE completa A cura di: **Samuele 'Semmy13' Panzeri**

In quest'ultimo anno si è discusso dell'ambizioso progetto di Hideki Kamiya e della software house da lui fondata, **Platinum Games**. Per chi non avesse mai sentito parlare di questo vulcanico game designer, basti ricordare alcuni dei titoli presenti sul suo curriculum: **Resident Evil 1** e **2**, **Devil May Cry** e **Viewtiful Joe**. Il titolo prende il nome dalla sua affascinante protagonista, **Bayonetta**. A prima vista questo gioco può sembrare una versione, un po' meno dark e con una protagonista sexy, di **Devil May Cry**. E' solo dopo aver inserito il disco nella console e provato i primi minuti di gioco che si capisce quale sia il reale potenziale di questo frenetico action game.





La strega che dà il nome a questo gioco è una giovane avvenente ragazza, ovviamente quasi completamente nuda, rimasta intrappolata per 500 anni sul fondo di un lago a causa di eventi di cui ha perso la memoria. Durante il dipanarsi della storia, scoprirà che i suoi poteri derivano dall'appartenenza al potente clan di streghe **Umbra Witches**, secolarmente impegnato nella guerra contro le forze del paradiso, i **Lumina Sages**. Il mondo di Bayonetta è infatti pensato su 4 dimensioni: il mondo terreno, il paradiso, l'inferno e il purgatorio.

Sull'inferno e paradiso c'è ben poco da dire, in quanto si rifanno alla ormai conosciuta e celebre versione dantesca. Il mondo terreno è quello che noi conosciamo, abitato dai normali essere umani, mentre il purgatorio appare la dimensione più interessante, in quanto non si tratta di un mondo a se stante, ma semplicemente di una dimensione parallela al mondo terreno. Qui si svolgono gli scontri tra Bayonetta e le forze demoniache contro gli angeli del paradiso. Quando la nostra sexy-strega si muoverà nel purgatorio potrà quindi vedere ed esaminare gli abitanti del mondo terreno sotto forma di spettri dalle fattezze umane, ma di colore grigio, senza che questi si rendano conto della sua presenza se non per le esplosioni e la distruzione provocati dagli scontri con i nemici. Ci si trova così, aiutati dai demoni dell'inferno, a combattere le crudeli e mostruose creature del paradiso, alla ricerca della memoria della protagonista che.











Se il gameplay di questo titolo stupisce per l'ottima fattura, sicuramente l'aspetto tecnico non è da meno. Il design di **Bayonetta**, sia per i personaggi che per i livelli, è oggettivamente di un livello qualitativo eccelso. Il punto di forza però di questa produzione è da ricercarsi nelle scelte di regia sia nelle sequenze giocate che nelle cutscene. Cambi di gravità e situazioni paradossali o estreme si susseguono in questo gioco con un ritmo calzante, rendendo **Bayonetta** più di un semplice action, ma una vera e propria esperienza da provare. In definitiva, il titolo **SEGA** è un lavoro fatto veramente ad arte, consigliato a tutti e scelta praticamente obbligata per chi ama il genere.









DISPONIBILE ANCHE PER:
PlayStation 3

COMMENTA
COLLABORA
BUY NOW!

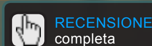
Voce	Punteggio	Commenti
Grafica	92	+ Davvero eccezionale! + Grande ispirazione complessiva!
Giocabilità	96	+ Uno dei migliori del genere! + Controlli perfetti!
Sonoro	90	+ Soundtrack sempre azzeccata! + Gli effetti... vi stregheranno!
Longevità	90	+ 10 ore di gioco... + ... e alto fattore di rigioco!

GLOBALE **94**

SITO WEB

TALES OF MONKEY ISLAND
RISE OF THE PIRATE GOD

TUTTE LE COSE BELLE HANNO UNA FINE...


RECENSIONE completa

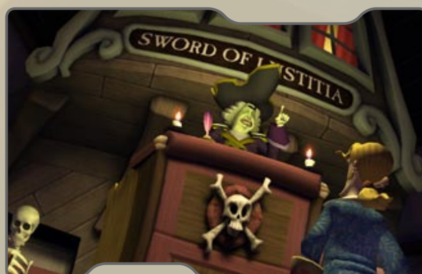
A cura di: **Thomas 'Tommypast' Pastorino**





Questo gelido mese segna la conclusione di una serie che in questi ultimi cinque mesi ha appassionato i patiti delle avventure grafiche di tutto il mondo, **Tales of Monkey Island**. Come è già intuibile dal titolo stesso si dovrà assistere ad una sorta di "ascesa" del **Dio dei Pirati** nel mondo terrestre. L'atmosfera è cupa, triste, con ambientazioni scure ed oniriche, che rispecchiano sì la trama voluta dagli sviluppatori ma che probabilmente stridono con l'andamento spassoso, ironico ed assurdo degli episodi precedenti che tanto ci erano piaciuti. Il punto forte della serie, ossia il comparto sonoro, nemmeno qui delude regalando un doppiaggio magistrale ed altri effetti sonori di buona qualità. Anche dal punto di vista della difficoltà degli enigmi in **Tales of Monkey Island: Rise of The Pirate God** si è raggiunto il picco massimo, con soluzioni mai semplice da trovare. In conclusione, questi cinque episodi meritano sicuramente la piena promozione a pieni voti!









IN ESCLUSIVA PER: PC

COMMENTA | COLLABORA


BUY NOW!

Voce	Voto	Note
Grafica	75	- Semplice... + ...ma curata e d'impatto!
Giocabilità	79	+ Giocarci è un piacere! - Per i neofiti può essere old style!
Sonoro	86	+ Doppiaggio notevole! + Il punto di forza del gioco!
Longevità	65	- Finisce presto... + ...ma vorrete finirlo a tutti i costi

GLOBALE **83**

SITO WEB

BORDERLANDS
MAD MOXXI'S UNDERDOME RIOT

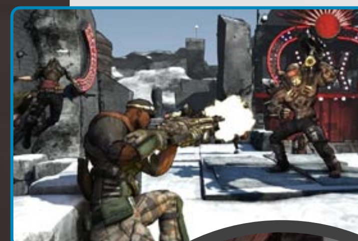
TUTTI INSIEME... MA APPASSIONATAMENTE!

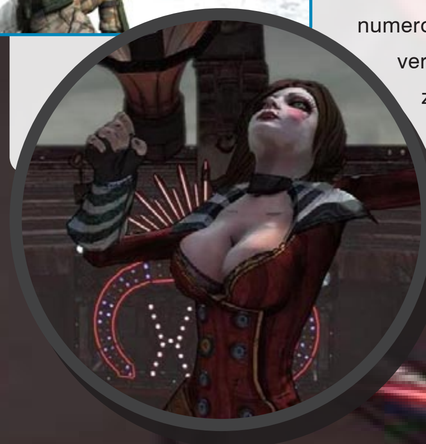

RECENSIONE completa

A cura di: **Simone 'Cloud' Giorgi**

Seguendo la scia lanciata da titoli come Gears of War 2 con la modalità Orda, anche il fantastico quanto folle **Borderlands** si adegua alla moda, proponendo un secondo **DLC** che in sostanza si affianca alle ultime tradizioni, che hanno soprattutto il merito di allungare la vita di prodotti magari pronti ad essere riposti sul nostro scaffale. **Borderlands Mad Moxxi's Underdome Riot** apre dunque le porte ad una nuova modalità che, come avrete capito, farà la felicità dei fanatici della cooperazione desiderosi di testare le proprie capacità contro ondate di nemici sempre più agguerriti e consistenti. La presentatrice di questa nuova "attrazione" presente nel mondo di **Pandora** sarà la prorompente quanto sadica **Moxxi**, vedova di tre mariti desiderosa di ammirare guerrieri pronti a battersi davanti ai suoi occhi. Questa espansione potrà esser goduta principalmente se avrete la possibilità di viverla con qualche amico, altrimenti l'esercizio si potrebbe rivelare meno coinvolgente. Al contrario, se parteciperete numerosi, BDMUR saprà divertirvi e di conseguenza aumentare la longevità del prodotto.











DISPONIBILE ANCHE PER: XBox 360, PC

COMMENTA | COLLABORA


BUY NOW!

Voce	Voto	Note
Grafica	90	+ Tre mappe ben caratterizzate... + ...su una base già buona!
Giocabilità	78	+ Decisamente divertente... - ...ma ripetitivo !
Sonoro	90	+ Immersiva, coinvolgente... + ...per lanciarvi all'azione!
Longevità	75	- Alla lunga potrebbe stancare... + ...ma il multi resta valido!

GLOBALE **76**

SITO WEB

SVILUPPO: PANDEMIC / PUBLISHER: EA / GENERE: STEALTH / GIOCATORI: 1 - ?

THE SABOTEUR

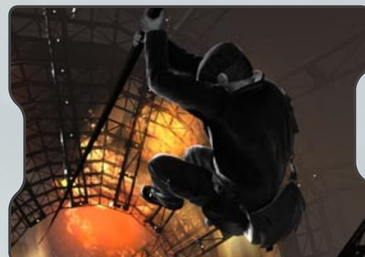
IN PRATICA: LA FRANCE ET LA BEAUTÉ DE PARIS!


RECENSIONE completa

A cura di: **Angelo 'Angelo89' Bruno**

Presentato all'E3 2009, tra primi scatti e trailer rilasciati, The Saboteur è stato l'ultimo titolo dell'anno distribuito da **Electronic Arts**. Si tratta di una produzione **Pandemic**, team ricordato soprattutto per **Mercenaries 2** che tanto aveva fatto rimanere delusi gli appassionati del free roaming ricco di azione, che speravano in un degno rivale di **Grand Theft Auto IV**. Con **The Saboteur**, purtroppo, chi nutriva grosse aspettative per il gioco rimarrà nuovamente deluso dal lavoro degli sviluppatori, premiati soltanto per le belle idee di cui hanno dotato il titolo.





La Francia e la bellezza di Parigi durante la Seconda Guerra Mondiale: è questo lo scenario di **The Saboteur**. Il prodotto **Pandemic** non è il solito sparatutto: all'interno di una struttura free roaming narra la storia di un uomo, un meccanico irlandese di nome **Sean Devlin**. Aiutato da una bella biondona con occhi azzurri di nome **Skylar**, si unirà al movimento di ribelli per la cacciata dei tedeschi. Dopo un attimo di perplessità, Sean deciderà di prendere parte alla missione...



Il titolo offre decisamente una vena artistica particolare, poiché le terre di Francia avranno una particolare cromatura: nelle zone in cui non ci sarà influenza delle pattuglie tedesche vi saranno colori vivaci, di forte intensità, mentre nelle zone in cui vigeranno le forze tedesche vedremo tutto in bianco e nero tranne le luci dei palazzi o simboli particolari come il rosso prepotente delle SS naziste, l'oro di speranza delle collanine dei sacerdoti e altri particolari. Tutto questo, che ricorda molto **The Schindler's List**, riesce a dare la sensazione di oppressione della guerra e del terrore, prima, e libertà per una nuova vita a partire dal domani, dopo, soprattutto quando eliminando una precisa influenza tedesca partirà l'animazione che vedrà la zona tingersi dell'azzurro del cielo e dei colori della città in festa. Il titolo è consigliato solo ai maggiorenni e si capisce subito il perché: nudità delle belle ballerine dei locali, parolacce e doppi sensi nei dialoghi. Purtroppo la fase stealth tanto annunciata di fatto non esiste. Pur travestendoci da guardia tedesca, avremo dei limiti belli grossi. Anzitutto non potremo avvicinarci troppo alle guardie – e per "non avvicinarci troppo" s'intende che gli dobbiamo stare proprio alla larga – altrimenti l'indicatore del sospetto si alzerà vertiginosamente. Poi saremo costretti a camminare molto piano, il che risulta spesso frustante. Infine, l'approccio diretto a mò di Rambo è scoraggiante, poiché il titolo non è stato studiato per essere uno sparatutto e si vede: il sistema di puntamento risulta realizzato male e i tedeschi sono mossi da un'**IA** decisamente insufficiente. **The Saboteur** lascia l'amaro in bocca sotto tutti i punti di vista: ottime idee, tutte mal realizzate. Il titolo risulta essere un miscuglio di possibilità supportate male. E' utile soltanto per una bella scorrazzata poetica tra le stradine de **Paris**.

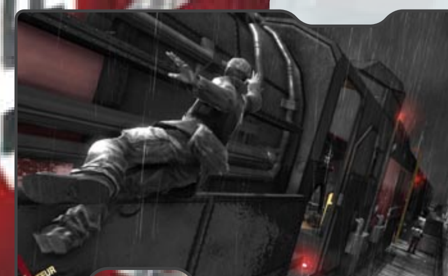






















DISPONIBILE ANCHE PER:
XBox 360, PC

COMMENTA

COLLABORA

BUY NOW!

Voce	Voto	Commento
Grafica	60	- Troppo semplice... + Sufficiente per un free roaming!
Giocabilità	40	+ Tante idee... - ...supportate malissimo!
Sonoro	60	+ Il soundtrack è buono... + ...ma minato dal doppiaggio!
Longevità	75	+ Molteplici missioni da affrontare + Le location sono molte!

GLOBALE **56**

SITO WEB

UNCHARTED 2: AMONG THIEVES

NAUGHTY DOG: SINONIMO DI QUALITÀ... E SUCCESSO!


RECENSIONE completa

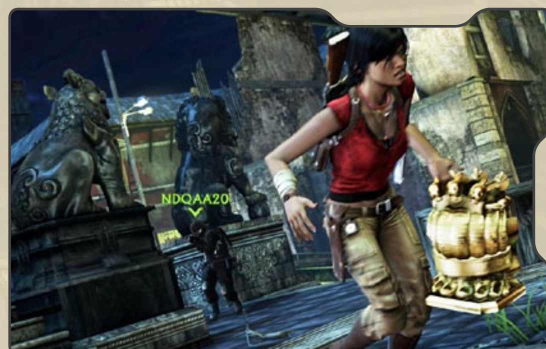
A cura di: **Andrea 'Jenbrother' Pautasso**







Uncharted 2: Among Thieves (Il covo dei ladri) è la continuazione del primo Uncharted, che ben riusciva a mescolare le fasi action alla **Gears of War** con delle fasi di esplorazione più calme e riflessive nelle loro dinamiche. **Nathan Drake** sarà di nuovo il nostro alter-ego ed insieme a lui ci ritroveremo ad affrontare un'avventura dai toni piuttosto classici, ma non per questo avara di momenti memorabili, di colpi di scena e scene mozzafiato. **U2** è senza dubbio un gran gioco, già solo per l'introduzione coraggiosa che gli sviluppatori gli hanno dato: trovarsi su un rottame di treno prossimo alla caduta libera da uno strapiombo, nei panni di un **Drake** confuso e ferito, è senza dubbio il biglietto da visita che meglio riesce a definire e ad anticipare quello poi troveremo: il possibile gioco dell'anno, almeno per quel che concerne la piattaforma **Sony**. Parlando di innovazioni in termini di giocabilità, stupisce



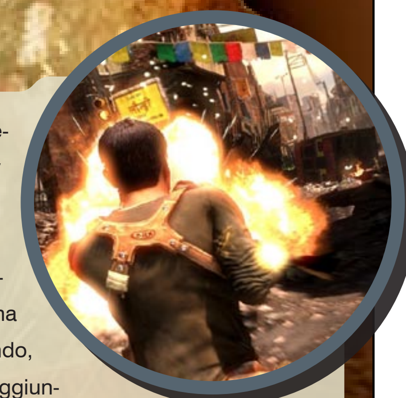












che il titolo non abbia compiuto particolari passi in avanti rispetto al precedente episodio, rilevando un sistema di gioco in terza persona che va molto di moda negli ultimi tempi. **Naughty Dog** ha cercato di ridefinire, almeno in certi aspetti, questo approccio al gioco, cercando di introdurre sessioni stealth in alcune location del titolo. L'implementazione però è solo accessoria e rappresenta un approccio alternativo ma non per forza obbligato. Graficamente parlando, il titolo è l'attuale top su **PS3**: paesaggi che raggiungono senza problemi un aspetto reale, senza dimenticare un dedito lavoro nel riprodurre le espressione dei personaggi... Nonostante di per sé il multiplayer non rappresenti nulla di particolarmente innovativo, l'aspetto platform del titolo riesce a dare una certa profondità alle mappe multigiocatore. **Uncharted 2** non sarà ricordato come un gioco epocale nella storia dei videogame, ma senza dubbio risulta uno dei migliori giochi mai usciti per **PS3**…e scusate se è poco!









IN ESCLUSIVA PER:
PlayStation 3

COMMENTA

COLLABORA

BUY NOW!

Grafica	93	**Giocabilità**	87
+ Scenari di gioco fantastici! + Ottime le espressioni facciali!		+ Modello di gioco collaudato... + ...e ulteriormente migliorato!	
Sonoro	94	**Longevità**	90
+ OST molto valida... + ...ma doppiaggio da urlo!		+ Story Mode da rigiocare... + ... e multiplayer convincente!	

GLOBALE **92**

SITO WEB

FLASHREVIEWS

Publisher: D3 Publisher / Genere: Sparatutto / Giocatori: 1 - 2

MATT HAZARD: BLOOD BATH AND BEYOND

GLOBALE ▶ ▶ ▶ **8.0**
Un gioco che le sa sparare!

Finalmente il buon vecchio Matt è tornato nel suo vero ruolo, valorizzando: **Matt Hazard: Blood Bath and Beyond** si rivela per una fantastica chicca adrenalinica da gustare fino in fondo, come trascinati da un fiume di piombo e sangue. Soprattutto la fantastica auto-ironia:



Matt tornando indietro nel tempo va dai suoi programmatori per chiedere di posticipare di qualche mese l'uscita del suo **Eat Lead: The Return of Matt Hazard** per dargli una "ritoccatina". Insomma un titolo che merita di essere provato per tutti i fan degli sparatutto!



Publisher: Ubisoft / Genere: Azione / Giocatori: 1 - 16

AVATAR: THE GAME

GLOBALE ▶ ▶ ▶ **7.7**
Per molti... ma non per tutti!



Avatar: The Game risulta un gioco nella norma, caratterizzato dalla grafica **3D**, accessibile purtroppo a pochi, ma ordinario sotto tutti gli altri aspetti. Un bel gioco, meritevole, ma non estremamente affascinante come altri titoli. Obbligatorio comprarlo da chi possiede schermi adatti al supporto delle tre dimensioni o da chi in futuro si appassionerà al film. Tutti gli altri lo tengano in considerazione senza fare pazzie per averlo.



Publisher: RSI / Genere: Sport / Giocatori: 1

SKI CHALLENGE 10

GLOBALE ▶ ▶ ▶ **8.5**
Un sogno... per i montanari!

Ski Challenge 10 ci permette, oltre a poter sciare senza pericolo in alcune delle piste più importanti al mondo, di concorrere contro giocatori reali grazie alla modalità principale del gioco: il multiplayer. E' un prodotto discreto, bello da vedere e da giocare. Il gameplay è molto basilare: tutto ruota intorno all'uso intelligente della tastiera; ciò che rende **SC** un vero simulatore è la possibilità di personalizzare i propri sci. Consigliato agli amanti della montagna. Chi, invece, cerca azione o adrenalina lasci pure stare senza preoccupazioni.





GIOCHI FLASH



Richiede ACROBAT READER 8 - (Clicca per scaricare)

MINI DIRT BIKE - CLICCA SU 'PLAY' PER INIZIARE A GIOCARE!

MICROSOFT ANNUNCIA LE CARATTERISTICHE DEL NUOVO SERVIZIO ON DEMAND PER XBOX!

SU LIVE ARRIVA LA GAME ROOM!

CONCORSO
Clicca qui!

Microsoft ha finalmente rilasciato delle belle notizie sul suo prossimo servizio on demand per retrogame chimato Game Room. Tale canale LIVE sarà una vera e propria sala giochi in cui ci potremo muovere con i nostri avatar per scegliere il gioco che più ci piace, invitare i nostri amici e giocare insieme. Tale sistema è stato sviluppato dal **Krome Studios** (ovvero i programmatori di **Star Wars: The Force Unleashed** e **Scene It? Box Office Smash!**), inserendo inoltre la possibilità di personalizzare la sala a nostro piacimento. Al momento sono stati confermati già 30 titoli con la promessa di arrivare, a servizio pienamente attivo, a ben 1000 giochi diversi. Una buona occasione per tutti i nostalgici e i curiosi che per la prima volta scoprono... la preistoria dei games!





Motorola Milestone

Il Motorola Milestone è uno smartphone compatto, ricco di stile e dotato di funzioni multimediali avanzatissime, in una scocca scorrevole dotata di una pratica tastiera Qwerty. Basato sul sistema operativo **Google Android 2.0,** il Milestone può avvalersi delle performance di un processore da 550 Mhz, 8 GB di memoria e supporto alle reti GSM, UMTS e HSDPA. Non può mancare ovviamente il display, LCD touchscreen da 3,7 pollici, a cui viene accoppiata una ottima fotocamera da 5 megapixel con flash a Led, zoom digitale 4x e stabilizzatore di immagine integrato., Wi-fi, Bluetooth e molto altro, in un terminale dalla forte personalità e dall'alta tecnologia costruttiva.

MOBILE NEWS

ARRIVA LA TASSA DELLA SIAE SUI CELLULARI

Si chiama "Equo Compenso", ma lo è davvero?

In rete se ne parla moltissimo e lo scandalo è montato rapidamente: la SIAE è riuscita ad ottenere un decreto del governo, firmato a dicembre, in cui ottiene una tassa su qualsiasi dispositivo dotato di memoria di massa, che sia un cellulare, un hard disk o una semplice chiavetta **USB**. Il famoso e discusso ente ha subito replicato, a chi la definiva una tassa, con un laconico "si chiama equo compenso e va a tutelare sia i consumatori che gli artisti". La cosa curiosa è che questa tassa, stando a quanto dichiarato dalla stessa **SIAE**, non andrebbe a penalizzare economicamente né i consumatori né i produttori hardware: perfetto, i soldi chi ce li mette allora? L'interrogativo rimane, ad oggi, senza una valida risposta da parte dell'ente, con il lecito dubbio che una simile tassa, sebbene incida nelle tasche dei produttori e dei consumatori per pochi centesimi, serva solo per "mantenere" la **SIAE** in vita, nonostante i dubbi, largamente diffusi, circa la sua effettiva utilità.



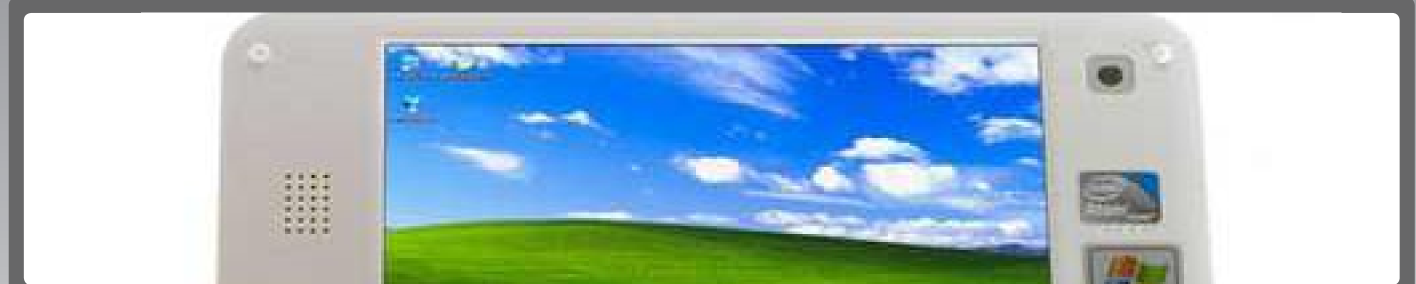
SAMSUNG ANNUNCIA LA NUOVA LINEA DI TV FULL HD E BLU-RAY 3D!

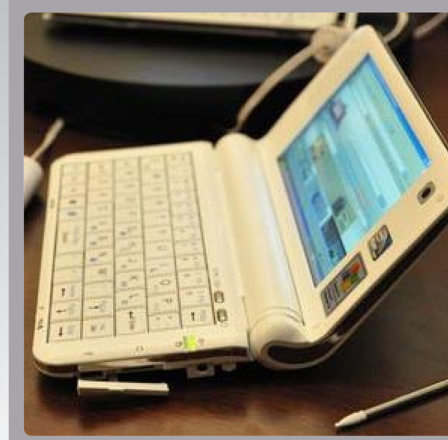
Presentata la line-up annuale durante il Consumer Electronic Show 2010 di Las Vegas...

Durante la conferenza stampa di apertura dell'edizione 2010 del **Consumer Electronic Show** di Las Vegas, **Samsung** ha presentato la sua nuova lineup, che include una intera gamma di device 3D, un application store ed innovativi lettori e-book. La tecnologia 3D è la vera rivoluzione dell'**home entertainment** e così **Samsung** ha voluto dare impulso a questa tecnologia esibendo una soluzione avveniristica che comprende un televisore 3D, un sofisticato lettore Blu-ray 3D e accattivanti occhialini 3D (attivi). La gamma di prodotti include i TV **Full HD** con tecnologia **LED** delle serie **9000**, **8000** e **7000**, Ma il vero passo decisivo in avanti è rappresentato dalla nuova ed ampliata versione del sistema **Internet@TV - Samsung Apps**, grazie al quale gli utenti possono scaricare ed acquistare applicazioni direttamente da Tv e lettori Blu-ray.









SPIGA, IL PC PIÙ PICCOLO DEL MONDO...

Dimensioni ultraridotte e completo supporto di Windows Xp

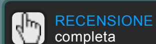
Dietro ad un elegante design bianco lucido, a un formato tascabile **(158 x 94.1 x 18.6) e a un peso contenuto (solo 315g), Spiga** nasconde un insieme di eccezionali caratteristiche. Questo pocket pc veramente unico ha uno schermo **touchscreen TFT** di 4,8 pollici ad alta qualità (risoluzione 1024 x 768 pixel) che rende ottimale la fruizione delle pagine Internet. Progettato per un semplice uso in mobilità, **Spiga** offre piene risorse multimediali con una webcam (1,3 milioni di pixel), un microfono, un jack audio, un lettore di SIM e un sensore **Bluetooth** per uno scambio più agevole di qualsiasi tipo di dati. Si avvia molto rapidamente, meno di 30 secondi, e supporta **Windows XP**. Arriverà in Italia nei prossimi mesi ad un costo di circa 499 euro.





FINAL FANTASY

LA SAGA DI SQUARE-ENIX: CHE COSA TRAMA?



RECENSIONE completa

A cura di: **Federico 'Evil Ataru' Lombardi**

Final Fantasy. A meno che non abbiate vissuto in una grotta negli ultimi 20 e passa anni, ragione sufficiente per non uscirne mai più e condurre un'esistenza assai più gratificante, dedicata alla ricerca interiore e alla cucina macrobiotica, circondato dai carbonati erosi e dagli eventuali, interessantissimi, fenomeni di carsismo… non ricordo più cosa stavo dicendo. **Final Fantasy**, più che una **SAGA** è una **PIAGA**: purulenta e inarrestabile. Il settimo capitolo in particolare ha diffuso il morbo in tutto il mondo, causando sindromi da spin-off, idolatria, nonché la comparsa di orridi ciccioni seminudi coi capelli bianchi in molte fiere video-fumettistiche. L'**ONU** sta ancora valutando se intervenire sulla questione. Quello che segue è un utile e indispensabile bignami per orientarsi tra le innumerevoli e originalissime trame che hanno costruito il grande successo di questo marchio. Nella speranza che non si ripetano mai più gli errori del passato.



Final Fantasy I – V: Maghi, guerrieri, divinità. Buffi cappelli.



Final Fantasy VI: Una giovin donzella di nome **Terra** fà le magie ma è stata ipnotizzata. Verrà aiutata da un simpatico scavezzacollo, finché questo non si innamora di un terzo personaggio a sua scelta. Insieme si incamminano per lande desolate in **mode 7**, nelle quali incontreranno nuovi meravigliosi compagni di viaggio. Uniti lotteranno contro l'impero del malvagio **Pinkopall**, potente signore di uno *ziqqurat* in materiali riciclati. A servirlo è stato ingaggiato un clown caduto in disgrazia per il vizio del potere assoluto. Difficile il percorso per trovare l'equilibrio giusto tra magia e gusto. In alcuni casi muore un ninja.

Final Fantasy VII: **Nebbiolino**, sconfitto al torneo di freccette locale, si imbarca in una missione per scongiurare l'apocalisse. Tra mille mirabolanti avventure incontrerà il vero amore. Non appena muore quell'altra. Oltre al carismatico **Nebbiolino** fanno la loro comparsa in-



dimenticabili carogne, come il nero dal braccio bionico (credo sia uno degli **X-Men**, o qualcosa del genere), un vampiro e un paio di sgallettate. Inusitate implicazioni filosofiche e spirituali porteranno alla creazione di un allevamento di chocobo e all'inevitabile battaglia finale con uno spostato dalla dubbia sessualità. Alcuni spin-off aggiungono fuffa a non finire.

Final Fantasy VIII: Un noto cantante pop giapponese fatica a trovare indumenti della giusta misura, per questo una sarta bistrattata da tutti decide di aiutarlo. Insieme si imbarcheranno in una missione suicida per cercare di liberare il regno del **Galbanino** dallo smog. Ma non tutto è come sembra.



Final Fantasy IX: Impressionanti innovazioni linguistiche e spettacoli teatrali. Singolare la presenza di **Son Goku**, protagonista della nota serie di **Dragon Ball**, nelle vesti di protagonista del gioco. D'altro canto fa la sua comparsa anche la bella **C18**.

Final Fantasy X: Mi pare che uno va nel futuro e gioca a palla. Forse c'era qualcosa rubato da **The Matrix**.

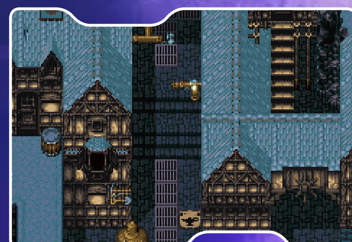


Final Fantasy X-2: Soldi e donne. Non è solo la trama del gioco, ma anche la sua genesi.

Final Fantasy XI: Mi sono sbagliato.

Final Fantay XII: Ho visto solo la presentazione. Ma penso che la trama sia più o meno questa: **Vaan** ha un carattere che te lo raccomando e fa impensierire tutti, solo l'intervento di una bella ceciona lo farà rientrare nei ranghi. Lui e alcuni amici si infiltrano in vari luoghi di culto e di potere, organizzando scherzi volgari e seminando zizzania tra le genti ignare.

Final Fantasy XIII: **Lampina** ha i capelli rosa, questo turba l'equilibrio cromatico del mondo, costringendo il governo a sostenere enormi spese per rendere le città in tinta con l'acconciatura della perfida puttanella. Braccata dagli **Agenti Decoloranti**, verrà aiutata da un giovane wrestler, emulo di **Hulk Hogan**, anch'egli ricercato per eccessiva depilazione pettorale. Non svelo altro, per non rovinarvi il portentoso finale.



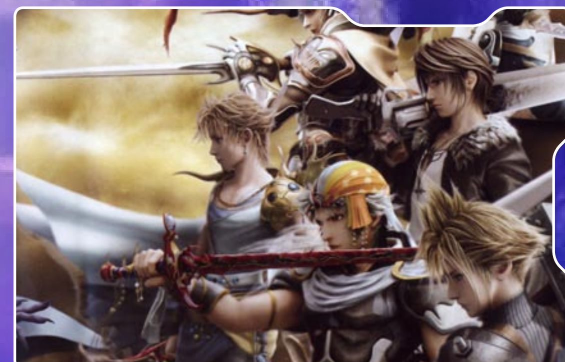












I SITI DEL MESE

AGGIUNGI IL TUO SITO!
CLICCA QUI

OGNI MESE SCOPRIAMO I SITI CHE DISTRIBUISCONO GAME!

WWW.RPGMKR.NET

Se siete fan del popolare RpgMaker, potente tool della Ascii per creare veri e propri giochi di ruolo, allora non potete perdere l'appuntamento con Rpgmkr.net, un sito ben fatto per condividere questa straordinaria passione. Siete pronti a diventare sviluppatori e game designer?

LUNIVERSODELLEANIME-CARTONI.BLOGSPOT.COM

Fan di manga, cartoni animati e OAV, ecco un blog che fà per voi. Tantissime informazioni e notizie per soddisfare tutti i gusti, ciascuna trattata con attenzione e puntualità. Inoltre sono presenti anche news sui giochi ispirati alle serie più famose. Se siete otaku... è da non perdere!

BOOKMARKS

LE NOVITA' DEL WEB!

A CURA DI FREEONLINE.IT

wordpressthemesbase.com

WordpressThemesBase è una vasta raccolta di temi per **Wordpress** organizzati in categorie tematiche e scaricabili gratuitamente. Il materiale è visualizzabile in anteprima nel browser con un click. **WP** è una piattaforma di 'personal publishing' e **content management system**, che consente la creazione di un blog personale.



www.newsfotografia.com

Sito web interamente dedicato a news e approfondimenti sui brand della fotografia. Il portale prevede per la possibilità di creare una pagina personale e pubblicare, in totale autonomia, segnalazioni e veri e propri articoli. Una panoramica completa di settore, che si prefigge di offrire spunti qualificati per ogni esigenza.



www.musictory.it

Musictory.it è un servizio online che si propone di facilitare la ricerca e l'accesso ad informazioni biografiche, video, musiche ed immagini di cantanti e gruppi italiani ed internazionali. Pratico e funzionale, **Musictory.it** mette a disposizione degli utenti varie informazioni e risorse attingendo anche a servizi esterni.



i | ULTIME NOVITA' | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO



SPECIALE

In collaborazione con: GameStorm

RECENSIONE — LA PAURA APPRODA SUL NINTENDO WII!

JU-ON: THE GRUDGE

TREMATE GENTE, TREMATE: ARRIVA LA PAURA!

RECENSIONE completa — A cura di: **Orsoraro**

GLOBALE 5.5

Ju-On non è propriamente una produzione survival horror come potrebbero essere Resident Evil, Dead Space o altri del genere. **Ju-On** è un simulatore di paura: è la prima volta che un gioco viene catalogato come tale, eppure, a parte questa originalità di fondo, la realizzazione complessiva lascia a desiderare. Il gioco non ci chiederà di combattere, prendere armi, combinare oggetti o risolvere enigmi. Tutto quel che dovremo fare sarà impugnare la nostra torcia e vagare per le location alla ricerca della via d'uscita più rapida e indolore. Il gameplay potrebbe essere paragonato ad un **FPS** senza uso di armi. Il nostro **Wiimote** sarà utilizzato a mo' di torcia. Durante l'esplorazione del livello dovremo



aver cura di trovare la giusta fonte di energia alla nostra lampada portatile, altrimenti andremo in contro ad un tetro "*game-over*". Sono inoltre presenti **quick time event** che, una volta attivati, ci consentono di sfuggire a situazioni poco piacevoli... Non c'è davvero null'altro da dire sul gameplay. **Ju-on: The Grudge** è un titolo troppo povero di stimoli e breve nella longevità. Per fortuna una divertente modalità multiplayer aiuta il gioco a non spofondare. Una buona idea, una scarsa messa in pratica!











SHERLOCK HOLMES

DA CONAN DOYLE AL GRANDE SCHERMO!



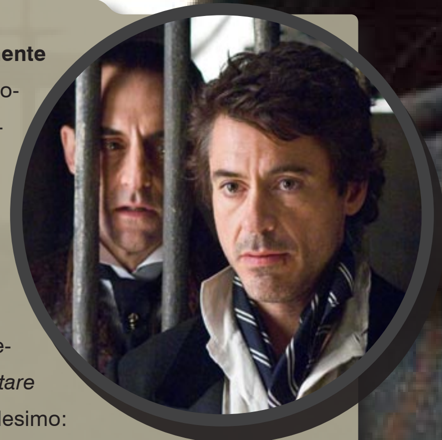
RECENSIONE completa

A cura di: **Mario 'Flywas' Moschera**





Quest'ultimo scampolo di decennio è stato particolarmente avido di blockbuster, per cui il vostro affezionato (a proposito, benvenuti nel nuovo decennio!) ha trovato particolarmente difficoltoso scovare la pellicola adatta con cui digerire il cenone. In aiuto è giunta una produzione che faceva affidamento su un ben scarso battage pubblicitario (a parte un trailer particolarmente fuorviante) e proprio per questa ragione suscitava parecchi dubbi sin dal titolo. Intendiamoci, se il detective creato da sir **Doyle** è giunto così famoso fino ai nostri giorni lo deve soprattutto alla televisione (credevate davvero che qualcuno avesse mai scritto '*Elementare Watson*'?). Ma il dubbio sulle produzioni americane è sempre il medesimo: spesso nel loro revisionismo tradiscono completamente l'idea originale. Basta guardare cosa è diventato **La Leggenda Degli Uomini Straordinari**. Solo che in questo caso basta scrutare tra i credits per avere ben chiara in testa l'intento di questa produzione. Per cominciare **Robert Downey Jr** e **Jude Law**. Entrambi bravi attori e, se si potesse obiettare che le phisique dello **Yankee Downey** potrebbe male accordarsi al role del britannicissimo detective, l'eleganza di **Law** calza a pennello il ruolo del più famoso medico zoppo che la letteratura ricordi. Ma è scorgendo il nome di chi è seduto alla regia che i primi dubbi sorti si placano: **Guy Ritchie**. È un nome che non è certo una novità per i polizieschi pulp di ambientazione londinese. Solo quanto può essere diversa una storia ambientata nei moderni malfamati Docks rispetto alla Baker Street vittoriana? Poco, a quanto pare. Storcano il naso quanto vogliono i puristi, ma la Londra dipinta da Ritchie è viva e pulsante, sa di sangue e marciume, la violenza è proprio quello che ci si aspetta e la ricostruzione degli ambienti, forse meno caratteristica rispetto allo **Sweeney Todd** di **Tim Burton** eppure è essenzialmente fedele alla realtà.



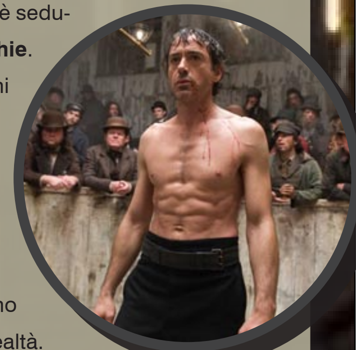












Quello che l'emulo britannico di **Tarantino** aggiunge è un pizzico di adrenalina e dinamicità in più. Il ritmo della storia è calzante e frenetico. La regia, cadenzata da sequenze veloci non scivola mai nel gratuito o peggio, nell'americanata. Le eccellenti capacità intuitive del detective sono interpretate con una sensibilità moderna che non nuoce, anzi, al contrario rende il personaggio vivace ed interessante: proprio come lo scriverebbe Sir **Doyle** se fosse vissuto ai nostri giorni. La storia vede il cinico detective alle prese con un assassino che non vuole saperne di morire e con un'ombra forse ancora più grande alle sue spalle. Un sapiente uso del flashback lascia proseguire le scene di azione indisturbate mostrando in un'ottica differente le intuizioni di **Holmes**. Ma il comparto più efficace della sceneggiatura è indubbiamente il dialogo. Gli scambi di battute tra **Holmes** e **Watson** sono impagabili, e la sagacia britannica ben si mescola ad un certo humor squisitamente di matrice pulp. Detto questo, aspettarsi un sequel adrenalinico e scoppiettante sarebbe quanto meno elementare. Punto. ■









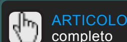






DA GRAW A CRYSIS...

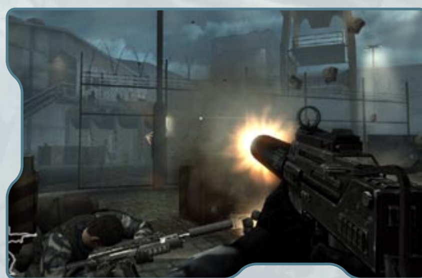
LA NUOVA DIMENSIONE DEGLI SPARATUTTO 2.0!


ARTICOLO completo

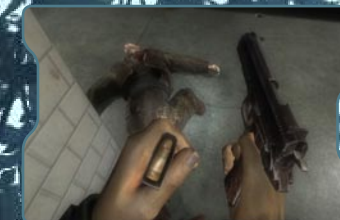
A cura di: **Daniele 'BlackSilver' Casadei**

Come dicevamo nello scorso numero, nel corso del 2006 va di moda l'innovazione ed ecco quindi spuntare uno **sparatutto** da veri cowboy del selvaggio west: **Call of Juarez** della **Techland**. Un motore grafico possente capace di accecare gli occhi con l'assolato mondo delle praterie americane, la possibilità di vivere il gioco in due modalità differenti ed una trama alla **Sergio Leone** crearono un mix esplosivo capace di farci dimenticare il pietoso **Chrome**, realizzato dalla setssa casa. Ma se queste ambientazioni non vi bastavano, allora avreste potuto dedicarvi al primo vero **FPS Fantasy** (**Catacombs 3-D** non vale): **Dark Messiah of Might & Magic** della **Arkane Studios**. Sfruttando il motore **Source** (**Half-Life 2**) si riuscì a fondere meccaniche fantasy da **GDR** con una visuale in soggettiva, una storia satanica e colpi di scena a profusione…Una vera chicca! Sul fronte tattico invece vediamo il ritorno della penna di **Tom Clancy** e del suo ultimo brand, ovvero **Ghost Recon Advanced Warfighter** dei **GRIN**. Cospirazioni e terrorismo come se piovessero ed un gamplay estremamente tattico dove anche solo una pallottola può essere fatale: per nulla semplice ma molto soddisfacente! L'unico esponente di rilevo sul fronte horror, invece,di questo periodo **è Condemned: Criminal Origins** della **Monolith** (ci sarebbe anche **You Are Empty** dei **Digital Spray Studios**…ma stendiamo un pietoso velo). Prendete **CSI** e mixatelo con **F.E.A.R.**, aggiungete una spruzzata di **Survival Horror** e troverete il titolo sopra citato; l'introduzione di caratteristiche investigative è qualcosa di completamente innovativo, capace di creare un senso di angoscia ai limiti della claustrofobia. Anche se non in soggettiva, una menzione d'onore va fatta ad un gioco fantastico che ha profondamente inspirato molti titoli successivi: **Gears of War** della **Epic Games**. il suo colpo vincente. Il suo colpo vincente? Un gameplay semplice ma innovativo diretto senza fronzoli! Siamo quindi al passaggio di livello, un'annata che segna la radicale evoluzione degli sparatutto tanto da poter assumere tranquillamente l'accezione di FPS 2.0. Il 2007 è un anno prodigo di capolavori incredibili, a cominciare dal titolo più importante in assoluto, il vero salto in avanti degli **FPS**, il signore in terra delle **Killer Application**, capace di mettere in ginocchio tutti i computer di fascia alta (e tutt'ora crea qualche problema): **Crysis** della **Cryteck**. Una grafica mostruosa capace di sfruttare subito ed a pieno le famigerate **DirectX 10** di **Windows Vista**, un gameplay innovativo che prende il meglio del suo predecessore spirituale **Far Cry** inserendolo in un contesto fantascientifico. Una vera goduria per gli occhi: la grafica, la fisica... tutto ci lascia completamente a bocca aperta e sono pochi i titoli che ad oggi riescono a tenergli testa...



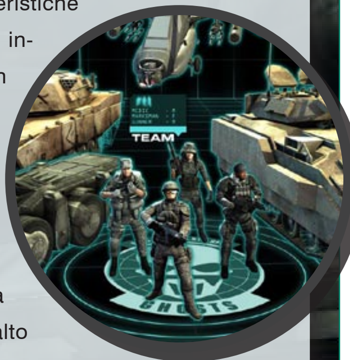






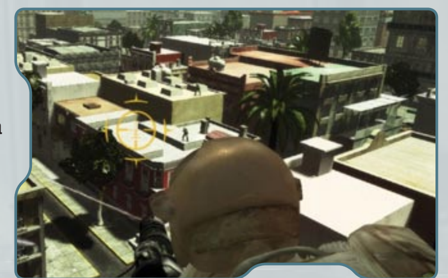














Fate stay night

フェイト／ステイナイト

FATE STAY NIGHT



di Andrea "Xravy" Garroni

Una storia d'amore, ambizione, sogni e giustizia. Quante volte abbiamo sentito parlare di un simile plot, spesso abusato, raccontato nelle salse più disparate e dai media più insoliti, inclusi gli anime. Tuttavia proprio in quest'ultimo genere vi è una delle poche eccezioni che, pur condividendone le basi fondamentali, riesce a divincolarsi dalla definizione di "già visto": Fate/Stay Night.

NATO DA UN EROGE

Per quanto possa sembrare strano, Fate/Stay Night è una serie anime, composta da 24 episodi (animati da Studio Deen), tratta da una opera ideata e scritta da Type-Moon, famosa in oriente per i suoi prodotti particolarissimi. Questo prodotto altro non era che un Eroge, uscito nel 2004, che ha di fatto lanciato TM tra le aziende leader del settore e che ha creato uno dei brand più forti del panaorama degli ultimi anni, Fate, che conta diversi giochi, numerosi manga, doujin, novels, artbook, statuette (e via dicendo) e che vedrà il suo compimento con il film Unimited Blade Works in uscita il prossimo 23 gennaio in Giappone.

LA GUERRA DEL CALICE

Fate/Stay Night ha un elemento fondamentale attorno a cui ruota tutta la storia: la magia. Ben lontano dall'essere la solita storia di maghi, l'opera di Type-Moon mette in scena una lotta per la conquista del Calice, un misterioso artefatto in grado di esaudire il desiderio del vincitore della Guerra del Calice. A dar battaglia saranno i maghi, aiutati dai Servants, eroiche figure storiche (ma non solo) appartenenti al passato, chiamate ad eliminarsi a vicenda per ottenere l'ambito trofeo. Ed ovviamente il nostro protagonista, Emiya Shirou, vi si ritroverà invischiato, diventando suo malgrado il "master" della bella Saber, che vedete ritrattta qui sullo sfondo, eletta dai fan in Giappone come Best Female Character del decennio.



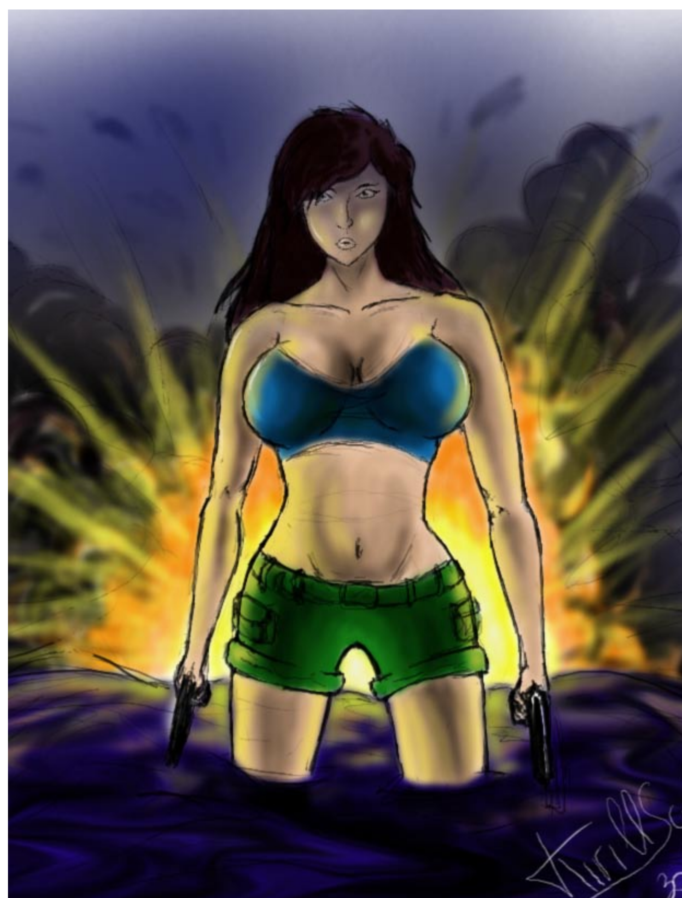






AREA FUMETTI

I nostri lettori continuano a stupirci con illustrazioni e fumetti davvero spettacolari! Ed ecco gli incredibili disegni di questo mese... complimenti!


SYLAR


IBRAHIMOVIC9


PINKDIRE


SILVIA AMBROSINI


MARCO DI GRAZIA

i | TUTTI I DISEGNI | INVIA IL TUO | VOTA | SCRIVI UN ARTICOLO

DISEGNO DEL MESE
Inviato da: DOLLYDOLLY

i | TUTTI I DISEGNI | INVIA IL TUO | VOTA | SCRIVI UN ARTICOLO



2002 — **SVILUPPO:** MICROIDS / **PUBLISHER:** MICROIDS / **GENERE:** AVVENTURA / **GIOCATORI:** 1

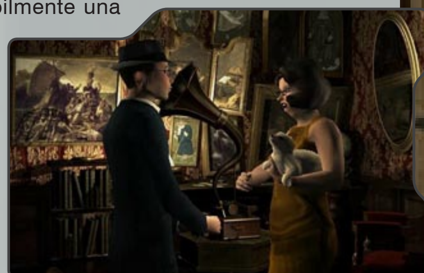
POST MORTEM

INTRIGHI, OMICIDI E MISTERI... TRA LE VIE DI PARIGI!



RECENSIONE completa — A cura di: **Angelo 'Angelo89' Bruno**

Post Mortem, prodotto del 2002 targato Microids, è un'avventura grafica che ha offerto molti spunti su cui lavorare. Con una trama da thriller e la visuale in prima persona, il gioco ha come protagonista **Gustav Macpherson**, un detective privato francese con pizzetto e senso dell'umorismo, contattato da una donna facoltosa e misteriosa che gli affiderà l'incarico di indagare su una coppia uccisa in uno degli hotel più in voga della Francia. L'avventura si snoda a Parigi: potremo girare per varie location della città francese come club privati, ristoranti ed alloggiamenti dei personaggi del gioco. **Post Mortem** è probabilmente una delle pochissime avventure grafiche che lasciano tantissima libertà d'azione. Questo però risulta essere anche l'unico difetto del titolo, poiché alcune soluzioni adottate potrebbero non permetterci di continuare il gioco, costringendoci a ricominciare. I personaggi sono eccezionali: ognuno ha una propria caratteristica e un profilo caratteriale ben definito: il poliziotto ubriacone, il cameriere fanboy, la pazzoide veggente col gattino in braccio e molti altri, compreso il nostro **Gus** che ci delizierà con battute qua e là. Un'opera che non può mancare nel bauletto d'esperienza videoludica di tutti gli avventurieri!













RETROGAMING | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

SPECIALE

In collaborazione con: 

> DAL WEB < OGNI MESE OSPITIAMO UN ARTICOLO DEL POPOLARE SITO INTERNET!

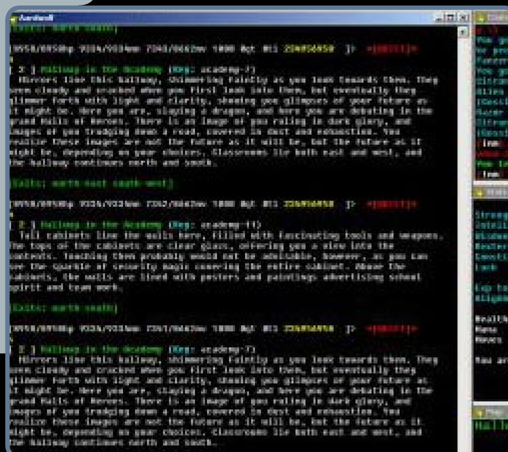
I MULTI USER DUNGEON

UNA PAROLA VALE PIU' DI MILLE IMMAGINI...


RECENSIONE completa

A cura di: **Gianluca / Allart - Gdr-Online.com**





L'espressione Multi User Dungeon (abbreviata in MUD, talvolta inteso come acronimo di multi user dimension o domain) identifica una categoria di giochi di ruolo eseguiti su Internet attraverso il computer da più utenti. Guerrieri, ladri, stregoni o sacerdoti uniscono le proprie forze ed i loro desideri rincorrendo terribili mostri tra i corridoi di uno spettrale edificio, cercando ambiti tesori in luoghi ignoti o fuggendo da potenti ed innominabili demoni. Qual è la differenza tra un **MUD** ed un qualsiasi videogame fantasy? Semplice: non esistono immagini! I **MUD** sono totalmente testuali, solo descrizioni delle stanze, delle persone o dei mostri. I titoli di nuova generazione si avvicinano di più ai **play by chat**. Hanno un client dedicato che consente di offrire come contenuti anche immagini e musica, oltre al testo. Possono offrire la gestione dei **mob**, ossia personaggi non giocanti automatici, che possono svolgere varie funzioni: nemici da sconfiggere, negozianti, stallieri, guardie cittadine... Nonostante il **MUD** non imponga nessuna trama, spesso vi sono "quest" come ricerche di tesori o vere e proprie storie da affrontare. Ne esistono anche in italiano come **Lumen et Umbra** e **Clessidra**. E' sufficiente collegarsi al server e iniziare... Non vi resta che provare!







